

ETIARDUET



bloodhouse

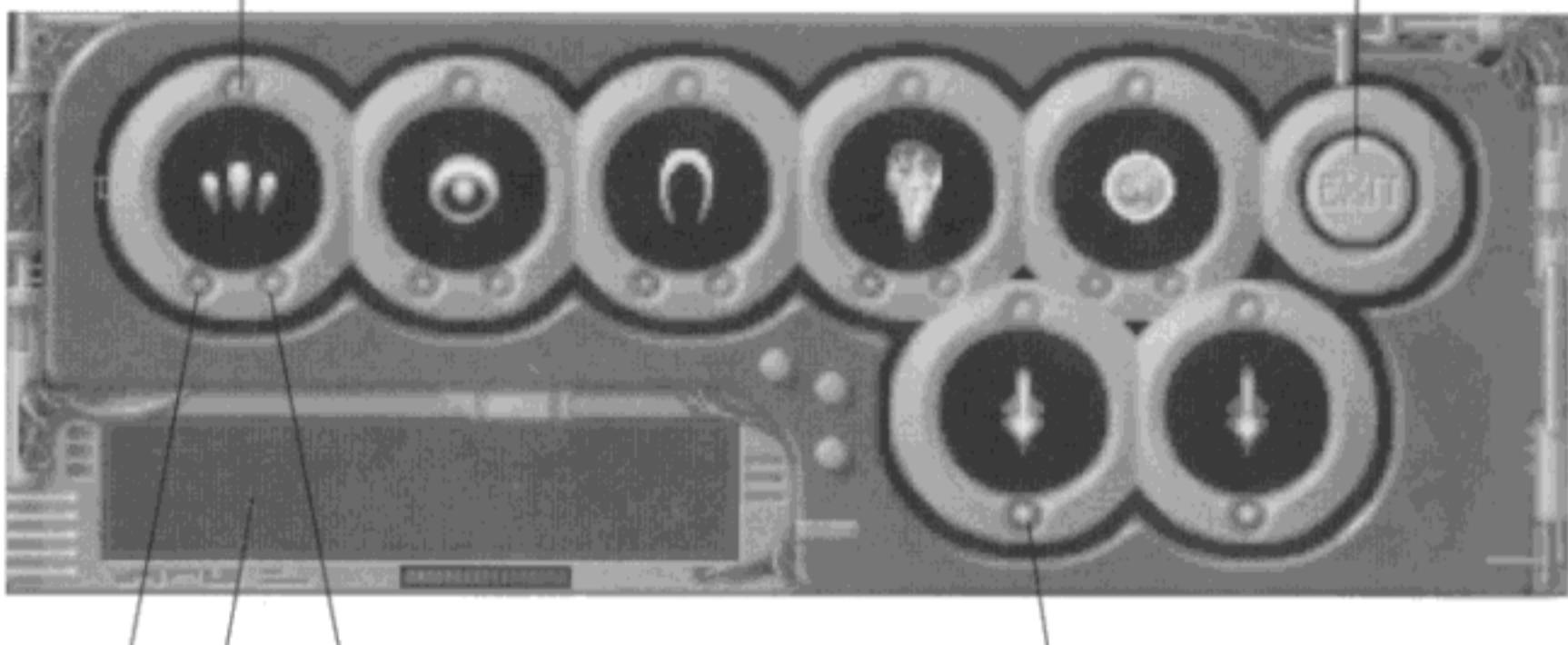
EmuMovies

THE WEAPON SELECTOR

Pressing space brings up the weapon selector.

Use the joystick to select the weapon you want to use/power up.

Press fire here to exit the weapon selector.



Press and hold the fire button down and turn left on the joystick to activate the highlighted weapon.

Press fire here to toggle the missile(s) on/off.

Press and hold the fire button down and turn right on the joystick to route the gun power ups to the highlighted weapon.

The information screen.

STARDUST

Programming - SCY
Ray-Tracing - SCY
Graphics - SCH, Xray, Destop, Petsku
Music - Rib
Loader - Wanton
Additional coding - WDO
Playtesting - Petsku
Manual - Nemo
Cover art - Mare Ollinkari
Photographs - R. Nordin

Distribution - Daze Marketing Ltd.

© Copyright 1993 Bloodhouse Oy, Ltd.

Bloodhouse Oy, Ltd. Bloodhouse UK Ltd.
P.O.BOX 40 Synnymead, 1 Bromley Lane
00331 HELSINKI Chislehurst, Kent BR7 6LH
FINLAND ENGLAND

LOADING INSTRUCTIONS

Insert Stardust disk 1 into the internal diskdrive and switch the computer on. Insert Disk 2 into any drive when prompted. When you are playing Stardust, be sure that there are no other disks than those of Stardust in any disk drives.

CONTROLLING YOUR SHIP

Plug the joystick into port 2

| Joystick | Main Game | 3D Section | Special Mission |
|----------|-------------|------------|-----------------|
| UP | Accelerate | Move up | Accelerate |
| LEFT | Turn left | Move left | Turn left |
| RIGHT | Turn right | Move right | Turn right |
| DOWN | Shield | Move down | Shield |
| FIRE | Fire | Fire | Brake |
| SPACE | Weapon menu | | |

If you hold down FIRE, your ship will fire continuously.
Press "P" from keyboard to toggle pause on/off.

CHOOSING YOUR WEAPON

During the game, pressing SPACE brings up a menu where you can change your current weapon, switch your missiles on/off, activate special weapons or choose the weapon you wish to boost when you collect a gun power up.

THE MAIN GAME

Your mission is to clear all the five worlds of the alien ships and meteors. Move your ship on the map-screen on top of the level you wish to clear, and press fire.

First, the meteors.
The amount of hits they can take depends on their colour.

They come in 4 different colours:

the golden meteor takes the most hits before it's destroyed
the purple meteor is the second hardest piece of rock to get rid of
the blue meteor is a bit on the easy side
the grey meteor is kids stuff

When shot, the meteors divide into smaller ones until you shoot the last little pieces which sometimes turn into helpful tokens.

The tokens can provide you extra weaponry like gun power ups, missiles, smart bombs etc. The letters in the tokens describe what you get from collecting one. If you leave the token alone, the letter will change and the token will finally disappear.

| | |
|-------|-----------------------|
| X | - Extra life |
| HEART | - Full energy |
| B | - Mega bomb |
| G | - Gun power up |
| * | - Smart bomb |
| E | - Control improvement |
| S | - Shields |
| P | - Points |

Next, the time limit.

If you fail to clear a level in the required time, an alien mothership will arrive and deploy a horde of little fighters all out to get you.

Your ship's energy and shield.

Your ship can withstand a couple of hits before it explodes.

The amount of energy loss depends on the speed of the collision.

The damage meter is shown on the lower right corner of the screen.

The ship is equipped with a shield (the shield meter is located next to the energy meter) which can be activated by simply pushing DOWN on the joystick.

THE WARP SECTION

All the five worlds in the game are connected by hyperspace tunnels. Once you have cleared all the levels on a world, a "W"-icon will appear on the map-screen. Move your ship on top of it and press fire to enter the tunnel. Fly your ship to the end of the tunnel and evade or destroy the incoming rocks, mines or aliens. You can also collect some tokens in the tunnel.

Your energy meter is located in the lower right corner of the screen. Should your ship only graze a meteor, your energy will be slightly decreased, but a jackpot collision will destroy your ship immediately. The mines are a greater threat than the meteors, as even the slightest hit from a mine can be a deadly one.

THE SPECIAL MISSION

After some of the worlds have been cleared, a special mission icon "SM" will appear on the map-screen. Move your ship on top of it and press fire to enter the special mission level. The purpose of the special mission is to collect as many extra lives as you can. Your ship has a limited amount of fuel, but you can get extra fuel by collecting an "F" token. To get out of this level you have to find the teleport by following the arrows.

BLOODHOUSE LIMITED

Bloodhouse Ltd. is a European software house.
Our policy is to publish quality software at a reasonable price.
If you would like to be a registered customer, then fill in
the register coupon and send it in an envelope to Bloodhouse Ltd.
All of our registered customers will receive information about
our future products.

WARRANTY NOTICE

Bloodhouse Ltd. has checked every Stardust game to be in a working order,
and free from any kind of "VIRUS". If for some reason however, your copy
of Stardust is in some way defective, Bloodhouse Ltd. will replace
(for free) any disks which have manufacturing or duplication defects.

Stardust is copy protected. If your game ceases working
after the date of purchase, we will replace it with a working one,
if you send the original Stardust disks to Bloodhouse Ltd. and
enclose £2.50 to cover replacement costs.

Keep your Stardust disks write-protected. This will prevent
them becoming infected with any kind of "VIRUS".

COPYRIGHT

This program and manual, including all graphics, sound effects,
music and program code are the copyright of Bloodhouse Ltd.
© Copyright Bloodhouse Ltd. 1993. All rights reserved.

This manual or program code may not in whole or part be copied,
reproduced, rented, hired, lent, translated, reduced or transmitted
in any way without prior consent in writing from Bloodhouse Ltd.

STARDUST

MODE DE CHARGEMENT

Introduire la disquette No.1 de Stardust dans le lecteur de disquettes interne et mettre l'ordinateur en marche. Introduire la disquette No.2 dans n'importe quel lecteur de disquettes au signal d'invitation. Quand vous jouez au Stardust, assurez-vous qu'aucune disquette autre que celles de Stardust se trouve dans un lecteur de disquettes.

CONTROLER SON VAISSEAU

Brancher la manette de jeu au port 2

| Manette de jeu | Jeu principal | Section 3D | Mission spéciale |
|----------------|------------------|----------------|------------------|
| HAUT | Accélérer | Monter | Accélérer |
| GAUCHE | Tourner à gauche | Aller à gauche | Tourner à gauche |
| DROITE | Tourner à droite | Aller à droite | Tourner à droite |
| BAS | Bouclier | Descendre | Bouchlier |
| FEU | Tirer | Tirer | Freiner |
| ESPACE | Menu des armes | | |

Si vous gardez le bouton FIRE/FEU appuyé, votre vaisseau fera feu sans interruption. Appuyer sur la touche "P" du clavier pour sélectionner/annuler la fonction pause.

CHOISIR SON ARME

Pendant le jeu, vous pouvez appuyer sur la barre espace pour faire apparaître un menu qui vous permettra de changer d'arme, d'activer ou de désactiver vos missiles, d'activer des armes particulières ou de sélectionner l'arme que vous souhaitez propulser après avoir récupéré une puissance de feu suffisante.

LE JEU PRINCIPAL

Votre mission consiste à détruire les vaisseaux extra-terrestres et les météores qui envahissent les cinq mondes. Sur l'écrancarte, placez votre vaisseau sur le niveau que vous souhaitez libérer, et appuyez sur Fire/Feu.

Premièrement, les météores.

La résistance des météores dépend de leur couleur.

Il existe 4 météores de couleurs différentes:

La météore dorée est la plus résistante

La météore violette vient en second au niveau de la résistance

La météore bleue est plus facile à détruire

La météore grise est un jeu d'enfant

Une fois touchées, les météores se divisent en météorites jusqu'à ce que vous détruisiez les dernières particules qui se transforment parfois en bonus. Les bonus peuvent vous fournir des armes supplémentaires, à savoir une augmentation de votre puissance de feu, des missiles, des bombes sophistiquées, etc. Les lettres qui figurent sur les bonus correspondent à la nature des ces derniers. Si vous ne touchez pas à un bonus, la lettre changera et le bonus finira par disparaître.

| | |
|-------|---------------------------------------|
| X | - Vie supplémentaire |
| COEUR | - Plein d'énergie |
| B | - Méga bombe |
| G | - Augmentation de la puissance de feu |
| * | - Bombe sophistiquée |
| E | - Contrôle amélioré |
| S | - Boucliers |
| P | - Points |

Deuxièmement: La limitation de temps.

Si vous n'arrivez pas à libérer un niveau dans les délais requis, un ravitailleur extra-terrestre viendra déployer une horde de petits avions de chasse programmés pour vous détruire.

L'énergie et le bouclier de votre vaisseau.

Votre vaisseau peut résister à deux tirs environ avant d'exploser.

La quantité d'énergie perdue dépend de la force de la collision.

Le compteur de dégâts se trouve sur le coin inférieur droit de l'écran.

Le vaisseau est équipé d'un bouclier de protection (le compteur de protection se trouve à côté du compteur d'énergie) qui peut être activé en BAISSEANT tout simplement la manette de jeu.

LES TUNNELS

Les cinq mondes compris dans le jeu sont reliés par des tunnels hyperespaces. Une fois que vous aurez libéré tous les niveaux d'un monde, un icône- "W" apparaîtra sur l'écran-carte. Placez votre vaisseau sur l'icône et appuyez sur Fire/Feu pour pénétrer dans le tunnel. Allez jusqu'au bout du tunnel en évitant ou en détruisant les météores, les mines ou les extra-terrestres que vous rencontrez. Vous pouvez également gagner certains bonus dans le tunnel. Votre compteur d'énergie se trouve sur le coin inférieur droit de l'écran.

Si votre vaisseau frôle simplement une météore, votre énergie baissera légèrement. Par contre, une grosse collision détruire votre vaisseau sur-le-champ. Les mines constituent une menace plus importante que les météores, car le simple fait de toucher une mine peut être fatal.

LA MISSION SPECIALE

Après avoir libéré une partie des mondes, un icône mission spéciale "SM" apparaîtra sur l'écran-carte. Placez votre vaisseau sur l'icône et appuyez sur Fire/Feu pour entrer dans le niveau mission spéciale. La mission spéciale consiste à accumuler le maximum de vies supplémentaires. Votre vaisseau dispose d'une quantité limitée de carburant, mais vous pouvez vous ravitailler en gagnant un bonus "F". Pour sortir de ce niveau, vous devez trouver le téléport en suivant les flèches.

BLOODHOUSE LIMITED

Bloodhouse Ltd. est une société européenne de services et de conseils en informatique.

Notre politique consiste à publier des logiciels de qualité à des prix abordables.

Si vous souhaitez figurer sur notre liste de clients, remplissez la fiche d'inscription et envoyez-la dans une enveloppe à Bloodhouse Ltd. Tous les clients qui figurent dans notre fichier recevront une documentation sur nos prochains produits.

GARANTIE

Bloodhouse Ltd. veille à ce que chaque jeu Stardust soit en parfait état de marche et ne contienne aucun "VIRUS". Cependant, si pour une raison quelconque, votre copie de Stardust s'avérait être défectueuse, Bloodhouse Ltd. s'engage à vous remplacer (gratuitement) toute disquette qui comporterait des défauts de fabrication ou de duplication.

Stardust est protégé contre toute reproduction. Si votre jeu tombe en panne après la date d'achat, nous nous engageons à la remplacer, à condition de faire parvenir à Bloodhouse Ltd. les disquettes Stardust d'origine accompagnées de 2,50 livres sterling pour couvrir les frais de remplacement.

Gardez vos disquettes Stardust en mode barrage d'écriture pour éviter une infection par un "VIRUS" quelconque.

COPYRIGHT

Ce logiciel et son manuel, ainsi que tous les graphiques, les bruitages, la musique et le code du programme sont la propriété de Bloodhouse Ltd.
© Copyright Bloodhouse Ltd. 1993. Tous droits réservés.

Sauf autorisation préalable par écrit de la part de Bloodhouse Ltd., la duplication, la reproduction, la location, le prêt, la traduction, la réduction ou la transmission quelconque d'une partie ou de la totalité de ce manuel ou du code du programme sont interdits.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines Images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si Vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- * Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le cordon de raccordement permet.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- * En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

STARDUST

LADEANWEISUNGEN

Legen Sie die Stardust-Diskette Nr. 1 ins interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer ein. Legen Sie Diskette Nr. 2 beim Erscheinen des Anforderungszeichens in irgendein Laufwerk ein. Vergewissern Sie sich, dass keine andere Disketten in einem Laufwerk ist, wenn Sie Stardust spielen.

STEUERUNG DES RAUMSCHIFFES

Benutzen Sie für den Steuerknüppel das Port Nr. 2.

| Steuerknüppel | Hauptspiel | 3D-Segment | Sondermission |
|---------------|---------------|------------|---------------|
| NACH OBEN | beschleunigen | nach oben | beschleunigen |
| LINKS | nach links | links | nach links |
| RECHTS | nach rechts | rechts | nach rechts |
| NACH UNTEN | schild | nach unten | schild |
| FEUER | Feuer | Feuer | Bremse |
| LEERTASTE | Waffen-Menü | | |

Beim Durchdrücken des FEUER-Knopfs feuert das Raumschiff ohne Unterbruch.

WAHL DER WAFFEN

Wird während des Spiels die Leertaste gedrückt, erscheinen Menüs, mit denen Sie Waffen auswechseln, die Missile ein- und ausschalten, Spezialwaffen aktivieren oder Waffen auswählen können, die Sie verstärken möchten, wenn Sie die Feuerkraft steigern.

DAS HAUPTSPIEL

Sie haben die Aufgabe, alle fünf Planeten von fremden Raumschiffen und Meteoren zu säubern. Steuern Sie Ihr Raumschiff auf der Karte auf dem Bildschirm auf die oberste Ebene, die Sie säubern möchten, und feuern Sie.

Erstens, die Meteore.

Die Meteore verkraften ja nach ihrer Farbe verschieden viele Treffer. Der goldene Meteor widersteht den meisten Treffern, ehe er zerstört wird. Der blaue Meteor ist ein leichtes Ziel. Die Zerstörung des grauen Meteors ist kinderleicht.

Bei einem Treffer zerfallen die Meteore in kleinere Meteore, und zwar so lange, bis Sie das letzte Fragment abschiessen. Die Fragmente verwandeln sich oft in nützliche Spielmarken. Die Marken liefern zusätzliche Waffen, grössere Feuerkraft, Missile, Smart Bombs etc. Die Buchstaben auf den Marken stehen für den Bonus. Wenn Sie die Marke nicht annehmen, verschwindet der Buchstabe und die Marke schliesslich.

| | |
|------|-----------------------|
| X | - längeres Leben |
| HERZ | - colle Kraft |
| B | - Mega-Bombe |
| G | - grössere Feuerkraft |
| X | - Smart Bomb |
| E | - bessere Lenkung |
| S | - Schilde |
| P | - Punkte |

Zweitens, die Zeitlimite.

Gelingt Ihnen die Säuberung einer Ebene nicht innerhalb der gesetzten

Frist, taucht ein ausserirdisches Mutterschiff auf und setzt ein Horde kleiner Kämpfer gegen Sie ein.

Die Energie und der Schild Ihres Raumschiffes.

Ihr Raumschiff widersteht zwei Treffern, ehe es explodiert. Die Höhe des Energieverlustes hängt von der Aufprallgeschwindigkeit ab. Der Schadenanzeiger ist in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zu finden. Das Schiff ist mit einem Schild ausgerüstet (der Schildanzeiger befindet sich neben dem Schadenanzeiger), der aktiviert werden kann, indem der Steuerknüppel nach UNTEN gedrückt wird.

DIE WARP SECTION

Alle fünf Planeten des Spieles sind durch Hyperraumtunnels miteinander verbunden. Nach der Säuberung aller Ebenen eines Planeten erscheint eine W-Ikone auf der Karte auf dem Bildschirm. Positionieren Sie das Raumschiff über ihr und feuern Sie, um in den Tunnel zu gelangen.

Fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff zum Ende des Tunnels und weichen Sie den Felsbrocken, Minen oder Ausserirdischen aus oder zerstören Sie sie.

Sie können im Tunnel auch Spielmarken sammeln. Ihr Energiezeiger befindet sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Streift Ihr Raumschiff einen Meteor bloss, nimmt Ihre Energie leicht ab. Bei einer Frontalkollision wird Ihr Raumschiff sogleich zerstört. Die Minen sind eine grössere Gefahr als die Meteore. Selbst die leichteste Berührung mit einer Mine kann katastrophale Folgen haben.

DIE SONDERMISSION

Nach der Säuberung einiger der Planeten erscheint eine Sondermission-Ikone, "SM", auf der Karte auf dem Bildschirm.

Positionieren Sie Ihr Raumschiff über ihr und feuern Sie, um auf die Sondermission zu gehen. Auf der Sondermission sind so Viele zusätzliche Leben wie möglich zum sammeln. Ihr Raumschiff verfügt über einen beschränkten Treibstoffvorrat, doch verschafft eine "F"-Spielemarke zusätzlichen Treibstoff. Um diese Ebene zu verlassen, folgen Sie den Pfeilen zum Teleport.

BLOODHOUSE LIMITED

Bloodhouse Ltd ist ein europäisches Software-Unternehmen. Wir bieten erstklassige Software zu günstigen Preisen.

Wenn Sie in unsere Kundenkartei aufgenommen werden möchten, füllen Sie bitte den Anmeldeschein aus und senden Sie ihn an Bloodhouse Ltd.

GARANTIE

Jedes Stardust-Spiel ist von Bloodhouse Ltd. auf seine Funktionstüchtigkeit geprüft worden und ist virusfrei. Sollte Ihr Stardust-Spiel aus irgendeinem Grund fehlerhaft sein, ersetzt Bloodhouse alle Disketten mit Fabrikations- oder Kopierfehlern (kostenlos).

Stardust ist kopiergesperrt. Funktioniert Ihr Stardust-Spiel nach dem Verkauf nicht, ersetzen wir es gegen eine neue Kopie. Senden Sie die Original-Stardust-Diskette zusammen mit einem Unkostenbeitrag von £ 2.50 an Bloodhouse Ltd zurück.

Schützen Sie Ihre Stardust-Disketten stets mit einer Schreibsperre. Dies schützt auch vor Virussen.

COPYRIGHT

Dieses Programm und diese Anleitung, einschliesslich aller Grafiken, Toneffekte, Musik und Programmcodes, sind das Eigentum von Bloodhouse Ltd. © Copyright Bloodhouse Ltd. 1993. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Anleitung oder der Programmcode dürfen ohne die schriftliche Erlaubnis von Bloodhouse Ltd. weder teilweise noch ganz kopiert, reproduziert, ausgeliehen, gemietet, übersetzt, zusammengefasst oder übertragen werden.

STARDUST

ISTRUZIONI PER IL CARICAMETO

Inserite il disco n. 1 di Stardust nella unità dischi interna ed accendere il computer. Quando il segnale compare, inserite il Disco n. 2 in una qualsiasi unità disco. Quando giocate a Stardust, assicuratevi che le unità disco contegno esclusivamente i dischi del gioco.

COME COMANDARE LA NAVICELLA

Collegate il joystick al porto n. 2

| | | | |
|----------|-------------------|----------------|-------------------|
| Joystick | Gioco Principale | Sezione 3D | Missione speciale |
| SU | Accelerare | Verso l'alto | Accelerare |
| SINISTRA | Girare a sinistra | Verso sinistra | Girare a sinistra |
| DESTRA | Girare a destra | Verso destra | Girare a destra |
| Giù | Schermo | Verso il basso | Schermo |
| FUOCO | Fuoco | Fuoco | Frenare |
| SPAZIO | Menu armi | | |

Se mantenete abbassato FUOCO, la navicella sparerà a raffica.

Per attivare o disattivare PAUSA, premete "P" dalla tastiera.

COMO SCEGLIERE LE ARMI

Premendo la barra spazio durante il gioco consente di richiamere un menu con il quale cominciare le armi, attivare o disattivare i vostri missili, attivare le armi speciali o scegliere l'arma che desiderate alimentare quando ricevete un aumento di potenza bellica.

IL GIUOCO PRINCIPALE

La vostra missione consiste nel liberare tutti e cinque i mondi dalle navi spaziali nemiche e dalle meteoriti. Spostate la vostra navicella sullo schermo-mappa che si trova al di sopra del livello che desiderate liberare, e premete fuoco. Per prima cosa, le meteoriti.

Il numero di colpi che possono ricevere dipende dal loro colore.

Le meteoriti sono in 4 colori diversi: La meteorite color oro è in grado di ricevere il maggior numero di colpi prima di essere distrutta. La meteorite color porpora è il secondo più difficile ammasso di roccia di cui liberarsi. La meteorite blu è più facile.

La meteorite grigia è un gioco da bambini. Quando vengono colpiti, le meteoriti si dividono in meteoriti più piccole fino a che non avrete colpito anche il pezzo più piccolo che talvolta si trasformano in gettoni molto utili. I gettoni vi forniscono ulteriore potere bellico come aumenti di potenza, missili, bombe intelligenti ecc. Le lettere contenute nei gettoni descrivono cosa ricevete al momento in cui vincete un gettone. Se ignorate il gettone, la lettera cambierà ed infine il gettone sparirà.

| | |
|-------|------------------------------|
| X | - Maggiore durata |
| CUORE | - Tutta potenza |
| B | Mega bomba |
| G | - Aumento di potenza bellica |
| * | - Miglioramento dei comandi |
| S | - Schermi |
| P | - Punti |

Come secondo punto, il tempo limite.

Se non riuscite a liberare un livello entro il tempo limite richiesto, arriverà una nave madre spaziale nemica che spiegherà un'orda di piccole unità da combattimento tutte decise a sconfiggervi.

Potenza e schermo della vostra navicella.

La vostra navicella può sostenere un paio di colpi prima di esplodere.

L'importo di perdita di potenza dipende dalla velocità della collisione.

Il misuratore di danni viene mostrato all'angolo destro inferiore dello

schermo. La navicella è dotata di uno schermo (il misuratore di schermo si trova vicino al misuratore di potenza) che può essere attivato semplicemente premendo giù sul joystick.

LA SENZIONE A CATENA

Tutti e cinque i mondi nel gioco sono collegati da tunnels iperspaziali. Una volta che avete liberato tutti i livelli di un mondo, il simbolo "W" apparirà sullo schermo-mappa. Muovete la vostra navicella al di sopra del simbolo e premete fuoco per entrare nel tunnel.

Fate volare la vostra navicella fino alla fine del tunnel ed evitate o distruggete le rocce, le bombe od i nemici che si avvicinano. Mentre siete nel tunnel, potete inoltre raccogliere alcuni gettoni.

Il vostro misuratore di potenza si trova nell'angolo destro inferiore dello schermo. Nel caso in cui la vostra navicella dovesse soltanto sfiorare una meteorite, il livello della vostra potenza diminuirà solo leggermente, ma una collisione frontale distruggerà la vostra navicella immediatamente. Le mine costituiscono una minaccia maggiore rispetto alle meteoriti, in quanto anche il minimo contatto con una mina può avere effetti letali.

LA MISSIONE SPECIALE

Dopo che alcuni dei mondi sono stati liberati, sullo schermomappa apparirà il simbolo "SM" che indica una missione speciale. Spostate la vostra navicella al di sopra del simbolo e premete fuoco per accedere al livello della missione speciale. Lo scopo della missione speciale è di raccogliere il maggior numero possibile di vite extra. La vostra navicella ha una quantità limitata di carburante, ma potete ottenerne altro raccogliendo i gettoni "F". Per uscire da questo livello dovete trovare il teleporto seguendo le frecce.

BLOODHOUSE LIMITED

Bloodhouse Ltd. è una società Europea produttrice di software. La nostra politica è quella di pubblicare software di qualità a prezzi ragionevoli. Se desiderate diventare un cliente registrato, compilate il modulo di registrazione ed inviatelo in una busta alla Bloodhouse Ltd. Tutti i nostri clienti registrati riceveranno informazioni sui nostri uturi prodotti.

AVVISIO DI GARANZIA

La Bloodhouse Ltd. ha controllato che ogni gioco Stardust sia in buon ordine di funzionamento e libero da qualsiasi tipo di "VIRUS". Comunque, se per un qualsiasi motivo la vostra copia di Stardust si rivelasse essere in qualche modo difettosa, la Bloodhouse Ltd. sostituirà (gratuitamente) qualsiasi disco che porti difetti di produzione o duplicazione. Stardust è protetto contro le duplicazioni non autorizzate. Se il vostro gioco cessa di funzionare dopo la data dell'acquisto, noi lo sostituiremo con una copia in perfetto stato, se manderete i dischi originali di Stardust alla Bloodhouse Ltd. con allegate GBP 2.50 a copertura delle spese di sostituzione.

Mantenete i vostri dischi Stardust sempre a scrittura interdetta. Questo proteggerà i dischi dall'essere contagiati da un qualsiasi tipo di "VIRUS".

COPYRIGHT

Questo programma ed il manuale, comprese tutte le grafiche, effetti sonori, musica e codice di programma sono coperti da copyright della Bloodhouse Ltd. © Copyright Bloodhouse Ltd. 1993. Tutti i diritti sono riservati.

Questo manuale o codice di programma non possono essere copiati né riprodotti per intero o parzialmente, affittati, dati a noleggio, prestati, tradotti, ridotti o trasmessi in alcun modo senza il previo consenso scritto della Bloodhouse Ltd.

STARDUST

LATAUSOHJEET

Aseta Stardust levyke yksi sisäiseenlevyasemaan ja kytke virta päälle. Aseta Stardust levyke kaksi mihiin tahansa levyasemaan pyydettääessä. Pelatessasi Stardustia, älä laita mihinkään levyasemaan vieraita levykkeitä.

ALUKSEN OHJAAMINEN

Kytke Joystick porttiin kaksi.

| Joystick | Main Game | 3D Section | Special Mission |
|------------|--------------------|------------------|--------------------|
| YLÖS | Kiihdytä | Liiku ylös | Kiihdytä |
| VASEMMALLE | Käännny vasemmalle | Liiku vasemmalle | Käännny vasemmalle |
| OIKEALLE | Käännny oikealle | Liiku oikealle | Käännny oikealle |
| ALAS | Suoja | Liiku alas | Suoja |
| FIRE | Ammu | Ammu | Jarru |
| SPACE | Asevalikko | | |

Voit pitää tulitusnäppäimen pohjassa, jolloin alus ampuu jatkuvasti.

P-näppäintä painamalla voit kytkeä paussin päälle ja pois.

ASEIDEN VALINTA

Painamalla pelin aikana SPACE-näppäintä ruutuun tulee asevalikko.

Valikossa voit valita aktiivisen aseen, kytkeä ohjukset päälle ja pois, aktivoida erikoisaseet ja valita mille aseelle keräät lisätehoa

“Gun power up” -kolikoilla.

PÄÄPELI

Pelissä on viisi eri maailmaa, jotka jakautuvat sektoreihin.

Sinun on tuhottava kaikki viholliset jokaiselta sektorilta. Karttaruudussa

voit valita haluamasi sektorin, siirtämällä aluksesi sektoria

osoittavan ruudun päälle ja painamalla tulitusnäppäintä.

Asteroideista & meteoreista,

Asteroideja on neljää eri väriä, kestävyys riippuu väristä.

Kultaiset asteroidit ovat kaikista kestävimpia, purppuran väriset asteroidit ovat toiseksi vahvimpia, siniset asteroidit tuhoutuvat toiseksi helpoiten ja harmaat asteroidit ovat kaikista helpoimpia.

Kun ammut asteroideja, ne hajoavat pienemmiksi meteoreiksi kunnes ne lopulta tuhoutuvat täydellisesti tai muuttuvat kolikoiksi.

Keräämällä kolikoita saat lisätehoa aseistukseesi, ohjuksia, smart-pommeja jne. Kolikossa näkyvät kirjaimet kertovat mitä niistä saa. Mikäli et kerää kolikkoa, kirjain muuttuu hetken kuluttua toiseksi, näin tapahtuu muutaman kerran kunnes kolikko katoaa.

| | |
|-------|-------------------------------|
| X | - Lisäelämä |
| SYDÄN | - Saat täyden energian |
| B | - Mega-pommi |
| G | - Lisätehoa aseeseen |
| * | - Smart-pommi |
| E | - Aluksen ohjattavuus paranee |
| S | - Lisää energiaa suojaalle |
| P | - Pisteitä |

Ruudun yläkulmassa näkyy aika, mikäli et ehdi tuhota kaikkia asteroideja sekä vihollisia ennen ajan loppumista, maailman saapuu vihollisen emäalus, joka lähetää kimppuusi laivueellisen hävittäjiä. Aluksesi kestää muutamia osumia ennenkuin se tuhoutuu. Osumasta menetetyn energian määrä riippuu törmäyksen nopeudesta. Aluksesi on varustettu suojakentällä, jonka voit aktivoida vetämällä joystickia alas päin.

AVARUUSTUNNELI

Eri maailmat ovat toisiinsa yhteydessä avaruustunneleilla. Puhdistettuasi yhden maailman kaikki sektorit, karttaruutuun ilmestyy "W" -ikoni. Siirrä aluksesi ikonin päälle ja paina tulitusnäppäintä, näin pääset avaruustunneliin!

Lennä tunneli loppuun, väistä tai tuhoa vastaan lentävät kivet, miinat ja viholliset. **HUOM!** Kaikkea vastaantulevaa, kuten miinoja ei voi tuhota. Tunneleissa voit kerätä myös vastaanlentäviä kolikoita. Mikäli aluksesi vain hipaisee meteoriittia, menetät ainoastaan vähän energiaa, mutta jos lennät suoraan päin kiveä aluksesi tuhoutuu heti. Miinat ovat meteoreja vaarallisempia, pienikin hipaisu miinaan saattaa olla kohtalokas.

ERIKOISTEHTÄVÄ

Kun olet puhdistanut muutaman maailman, karttaruutuun ilmestyy erikoistehtävä "SM" -ikoni, josta pääset bonustehtävään siirtämällä aluksen ikonin päälle ja painamalla fire-painiketta.

Bonustehtävä on vapaaehtoinen. Pelaamalla sen voit kerätä niin monta lisäelämää kuin vain pystyt. Erikoistehtävässä aluksellasi on rajallinen määrä polttoainetta, joten sinun täytyy kerätä myös sitä. Bonustehtävästä pääset pois seuraamalla nuolia, jotka johdattavat sinut siirtoalustalle.

BLOODHOUSE LIMITED

Bloodhouse Oy, Ltd. on Eurooppalainen ohjelmistotalo.

Julkaisemme ja teemme ainoastaan laadukkaita pelejä.

Täytä rekisteröintikortti ja palauta se kirjekuoreessa Bloodhouse Ltd:lle.

Lähetämme rekisteröidyille asiakkaillemme tietoa tulevista peleistämme.

TAKUU

Jokainen Stardust peli on tarkastettu toimivaksi ja viruksettomaaksi ennen niiden lähtöä Bloodhouse Ltd:ltä myyntiin.

Mutta mikäli tästä huolimatta saat viallisen pelin, Bloodhouse Ltd. vaihtaa kopiointi ja/tai valmistevialliset levykkeet ilmaiseksi toimiviin.

Stardust -peli on kopiointisuojattu. Mikäli pelisi vioittuu myöhemmin, vaihdamme sen toimivaan kun lähetä alkuperäiset Stardust levykkeet Bloodhouse Ltd:lle ja liitä oheen 20mk korvaukseksi postikuluista. **HUOM!** Pidä Stardust levykkeet aina kirjoitussuojattuina. Näin estät viruksia vahingoittamasta peliä.

COPYRIGHT

Tämän ohjelman ja ohjekirjan, sisältäen kaiken grafiikan, ääniefektit ja musiikin sekä ohjelmakoodin, kaikki oikeudet omistaa Bloodhouse Oy, Ltd.

© Copyright Bloodhouse Oy, Ltd. 1993. Kaikki oikeudet pidätetään.

Stardust -pelin ja tämän manuaalin tai pelin tai manuaalin osan kopiointi, monistaminen, vuokraaminen ja lainaaminen tai muutoin levittäminen, siirtäminen tai kääntäminen missään muodossa tai mihinkään muotoon on ehdottomasti kielletty ilman nimenomaista kirjallista lupaa Bloodhouse Oy:ltä.

BLOODHOUSE PRODUCT REGISTRATION

NAME _____

ADDRESS _____

POST CODE _____

COUNTRY _____

How do you rate Stardust? Scale 1-10, 1 bad, 10 good.

Favourite computer game: _____

Number of computer games owned: _____

Age of user: _____ My computer is: _____

Any other comments:

AFFIX
STAMP
HERE

BLOODHOUSE UK LTD.
1 Bromley Lane
Chislehurst, Kent BR7 6LH
ENGLAND

